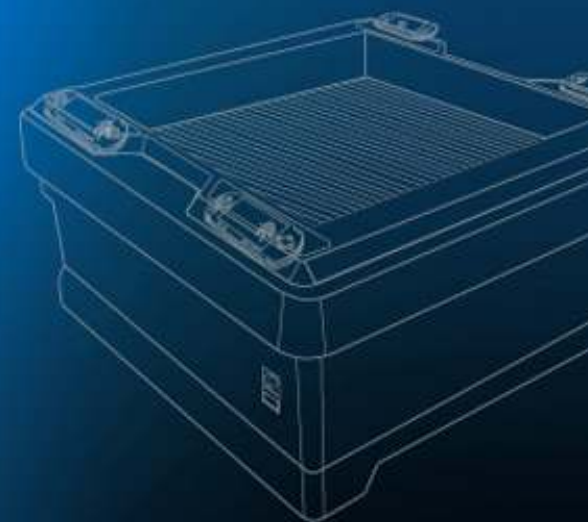


해외 아케이드 게임 시장 동향 및 진출 전략

2010년 1월



Contents

1 게임 시장 현황 및 전망

2 아케이드 게임 동향

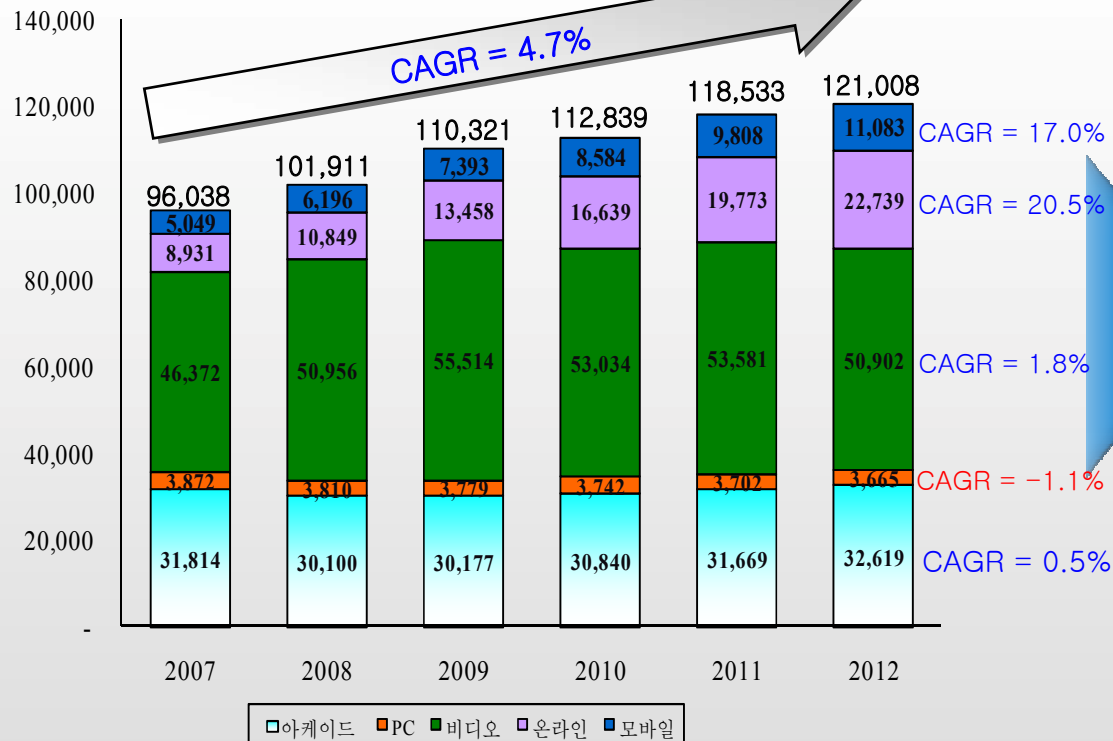
3 해외 진출 사례

4 제안

1. 게임 시장 현황 및 전망

1.1 세계 게임 시장

단위 : 백만불



< Source: 대한민국 게임백서 2009, CCID2007, SESA 2005~2007, DFC Intelligence 2006~2007, Enterbrain 2008, IDC 2007~2008, Informa 2005~2007, In-Stat 2006, iResearch 2008, Jamma 2005~2006, Screendigest 2006~2007, Wireless World Forum 2006 >

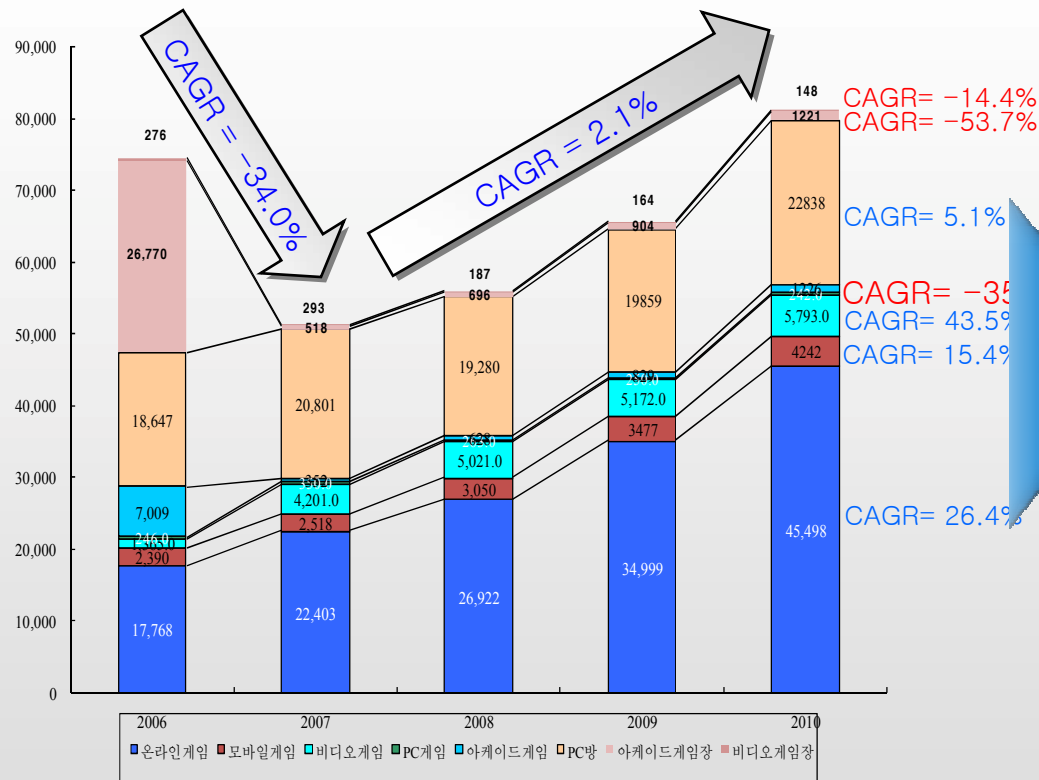
- 2008년 이후 지속된 경기 침체로 성장률이 둔화되기는 하였으나, 여전히 약 5%대의 성장률을 나타내고 있음
- 콘솔 및 비디오 게임 시장의 성장세가 둔화되는 경향을 보임

- 전반적인 게임 산업 위축에도 불구하고 아케이드 게임 시장은 가족단위 복합게임센터 활성화, 네트워크게임 지원, 체감형 게임기의 확산 등으로 대안을 제시하며 전체 게임시장 2위의 규모를 유지함

1. 게임 시장 현황 및 전망

1.1 국내 게임 시장

단위: 억원

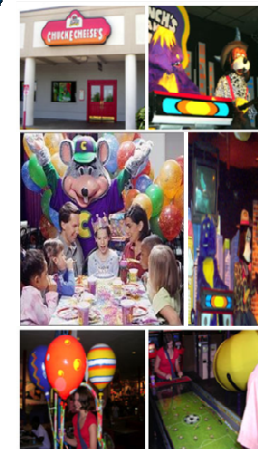


< Source: 대한민국 게임백서 2009, CESA 2005~2007, Jamma 2005~2007, DFC Intelligence 2006~2007 >

➔ 아케이드 게임은 사양산업?



Case Study - 멀티 공간으로서의 게임장



Chuck E. Cheese's (U.S.A)

- ▶ 1977년 극장식 피자 레스토랑으로 창업
- ▶ 1985년 Item을 바꿔 어린이를 위한 파티 공간, 양질의 음식, Entertainment 공간 제공.
- ▶ 1998년 NASDAQ 상장
- ▶ 2000년 300호 점 돌파
- ▶ 2003년 400호 점 돌파

한국 게임장의 성장 방향임

- ▶ 전국 25개 어린이 카페 영업 중
- ▶ 떠오르는 Blue Ocean

1. 게임 시장 현황 및 전망

1.1 국내 게임 시장

아케이드 게임시장 감소 원인 → 악재

- 바다이야기 사태로 산업 위축
- 경품, 상품권 제도 폐지
- 경품 및 환전업 금지
- 건축법 개정

- 인터넷컴퓨터 게임시설 제공업소의
2중 근린생활시설 기준이 기존 500㎡에서 150㎡으로 축소

변화필요

아케이드 게임시장의 변화

- 이용시설의 대형화 복합화 바람
 - 쇼핑몰, 스포츠, 놀이시설의 접목
- 청소년 대상 게임시장 재형성
- 해외로의 진출

아케이드게임 시장은 여전히 발전 중

2. 세계 아케이드 게임 동향

2.1 시장 분석

- 아케이드 게임 시장규모 -> 온라인 게임규모의 3배
 - 온라인 게임(약120억불 - 우리나라 점유율 34%)
 - 아케이드 게임(약350억불 시장-우리나라 점유율 **0.6%** 불과)

> 아케이드 게임의 장르 분석

	롤플레밍	액션 대전	웹보드게임	스포츠 게임	슈팅 게임	시뮬레이션	교육용게임	전략 시뮬	기타	체감 게임	기능성	프라 이즈
온라인게임	26.0%	19.4%	12.9%	10.4%	9.6%	2.8%	6.1%	4.8%	4.3%	1.0%	2.3%	0.5%
아케 이드 게임	1.4 %	8.0 %	8.0 %	15.2 %	18.1 %	2.2 %	5.1 %	2.2 %	8.7 %	14.5 %	7.2 %	9.4 %
비디오게임	17.6%	33.3%	0.0%	15.7%	11.8%	5.9%	3.9%	7.8%	0.0%	2.0%	2.0%	0.0%
모바일게임	21.8%	19.3%	12.2%	9.2%	4.2%	17.6%	4.2%	5.9%	2.9%	0.8%	1.7%	0.0%
전 체	19.7%	18.1%	11.3%	11.0%	9.3%	7.0%	6.1%	4.8%	4.4%	3.4%	3.2%	1.8%

< ※출처: 대한민국 게임백서 2008, Jamma 2006~2008 >

2. 세계 아케이드 게임 동향

2.2 과거 성공 사례

> 해외

에어하키 : 2~4인용 스포츠 게임
- 단일 제품으로 전 세계 3조원 매출



> 국내

펌프잇업



2. 세계 아케이드 게임 동향

2.3 성공 사례의 공통점

- 누구나 쉽게 즐길 수 있다.(Fun)
- 전 세계 대회가 있다(Boom-Up)
- 경쟁의식(Ranking, Competition)
- 계속 진화하고 있다.(Long Life Cycle)

예) 인형뽑기 게임의 진화



2. 세계 아케이드 게임 동향

2.5 2008,2009년도 현황

- 전 세계적인 금융위기 촉발로 인한 경기침체
 - 대부분의 게임 전시회 축소
 - 바이어들의 구매력 상실
 - 신규 제품 개발 투자 축소
- 어뮤즈먼트 파크, 게임센터 등 수익 급감
- 일본 아케이드 게임 시장의 위기(게임센터 감소)
- 일본 중고 게임기 대부분 중국으로...
- 중국 아케이드 게임기술의 약진

2. 세계 아케이드 게임 동향

2.6 아케이드 게임 트렌드

- 체감형(멀티미디어와 연동)
- 헬쓰와 융합
- IT와 융합(터치 스크린, 네트워크)
- 과거 게임의 진화
- 중국 아케이드 게임시장의 부흥

2. 세계 아케이드 게임 동향

2.6.1 체감형



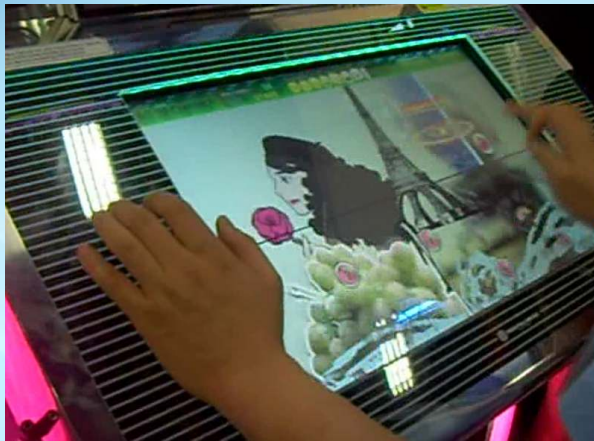
2. 세계 아케이드 게임 동향

2.6.2 헬쓰와 융합



2. 세계 아케이드 게임 동향

2.6.3 기타



3. 해외 진출 사례

3.1 국내 시장의 문제점

- 게임의 문화적 인식 차이
 - 해외에는 아케이드 게임이 여가 및 엔터테인먼트 공간으로 자리 잡고 있으나, 우리나라는 불건전한 장소로 각인
- 상품과 사행성
 - 온라인 게임도 게임 성과에 의해 아이템을 부가적으로 얻듯이 아케이드 게임에서도 게임 성과에 따라 경품 또는 그에 해당하는 것을 얻는 것이 자연스러운데 반해 우리나라는 이를 사행성과 자꾸 접목시켜 대부분의 건전 게임기의 개발이 한정되고 있음.
 - 해외에서는 게임 결과에 따라 티켓이 지급되는 Redemption 게임이 주를 이루고 있는데 이런 게임물은 국내에서는 허가조차도 낼 수가 없어 수출 전에 제품 테스트(제품의 신뢰도, 흥미성, 인컴 등)를 할 수가 없음
- 해외 아케이드 시장 및 바이어에 대한 정보 부재
- 수출을 위한 인증 체계의 기간 및 소요비용
- 기타 아케이드 게임 협력 네트워크 붕괴

3. 해외 진출 사례

3.2 해외 진출 전략

- 해외 진출 만이 살 길이다
 - 경기 위축으로 투자 위축 -> 기회!!!
 - 신규 제품에 목말라 있다
- 해외 전시회의 중요성
 - 해외 아케이드 게임 시장 트렌드를 읽어라
 - 삼세번 원칙
 - 바이어 미리 섭외 / 시장 개척단도 중요한 마케팅 수단이다.
- 가능성 있는 제품은 된다.
 - 공짜 샘플은 없다
 - 한 우물만 파기
- A/S는 생명이다.
 - 24시간 내에 대처
 - 직접 방문해서 처리, 내가 살아 있을 때 까지...

3. 해외 진출 사례

3.3 해외 전시회

구분	유럽	미주	아시아	
2010년	1월	IMA (Dusseldorf, Germany) EAG (London, England)		
	2월	EAAPA (Moscow, Russia)	AOU 2010 (Chiba, Japan)	
	3월	AmEx (Dublin, Ireland) ENADA Spring (Rimini, Italy) Andalusian show (Malaga, Spain) RAAPA (Moscow, Russia)	AMOA Expo (Las Vegas, USA)	IAAPI AMUSEMENT EXPO (India) China Attractions Expo (Beijing, China) Guangzhou Game & Am't Ex (China)
	4월	GEB 2010 (Belgrade, Serbia) GameNet Expo (Athens, Greece) Svet Zabavy (Czech Rep.)	FADJA (Bogota, Colombia)	DEAL (Dubai, UAE) Asia's GEM (Manila, Philippines)
	5월		Latin American Gaming Fair (Mexico)	GTI Asia Taipei Expo (Taipei, Taiwan)
	6월		SAGSE Gaming Panama (Panama)	G2E Asia (Macau, China)
	7월		SALEX (Sao Paulo, Brazil)	AAE 2010 (Kuala Lumpur, Malaysia)
	8월		Peru Gaming Show (Peru)	China Int. Game Show Australasian Gaming Expo(Australia)
	9월	FER-Interazar (Madrid, Spain) Gamexpo (Hungary)	SAGSE Buenos Aires (Argentina)	GTI Asia China Expo (Guangzhou, China) JAMMA (Tokyo, Japan)
	10월	BEGE (Sofia, Bulgaria) ENADA Rome (Rome, Italy) Slovak Show (Slovakia)		
	11월	Surexpo (Poland) Entertainment Arena Expo(Romania)	G2E (Lasvegas, USA) IAAPA Attractions Expo (Orlando, USA)	

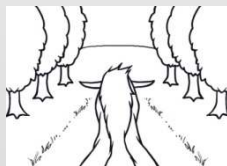
3. 해외 진출 사례

3.4 로봇 게임기

- 로봇 프라이즈(Prize) 게임(양산 중)



- 로봇 체감 게임(개발 중)
- 로봇을 이용한 콘솔게임 (개발 중)



<스크린>



4. 제안

4.1 컨버전스



